

SATUAN ACARA WORKSHOP

Oleh : SYAMSUL BAHRI, M.Pd

- Nama Pelatihan** : *Workshop* Pengenalan Aplikasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran
- Nama Mata Diklat** : Pengenalan latihan peserta didik dengan menggunakan game *Quizizz*
- Tujuan Pelatihan** : Melalui *workshop* peningkatan kemampuan IT, guru dapat memahami dasar-dasar pengaplikasian *Quizizz* dalam pembelajaran
- Indikator Pelatihan** : 1. Peserta *workshop* dapat mengenal cara membuat akun *Quizizz*
2. Peserta *workshop* dapat mengenal cara pembuatan soal pada aplikasi *Quizizz*
3. Peserta *workshop* dapat mengenal cara menerbitkan soal pada aplikasi *Quizizz*
- Alokasi waktu** : 10 menit

A. Pendahuluan (Alokasi Waktu 2 Menit)

1. Narasumber melakukan pembukaan
2. Apersepsi
 1. Perkenalan
 2. Narasumber memberikan motivasi kepada peserta *workshop* dengan membahas kebiasaan siswa bermain game online sehingga kita sebagai guru harus mampu memanfaatkan tantangan tersebut menjadi sebuah peluang untuk perkembangan pembelajaran di kelas
 3. Narasumber menyampaikan strategi pelaksanaan *workshop* serta tujuan yang ingin dicapai dari *workshop* yang dilakukan

B. Kegiatan Inti (alokasi waktu 6 Menit)

1. Narasumber bertanya jawab dengan peserta beberapa aplikasi menarik yang dapat digunakan untuk mengevaluasi peserta didik di akhir pembelajaran
2. Narasumber bertanya jawab dengan peserta penjelasan tentang *Quizizz*, serta keunggulan *Quizizz* dari aplikasi *game online* lainnya
3. Narasumber memandu peserta *workshop* untuk registrasi/mendaftar *Quizizz* dengan akun *g mail* yang sudah disiapkan.
4. Narasumber memandu peserta *workshop* untuk membuat pertanyaan pada *Quizizz*

5. Narasumber memandu peserta *workshop* untuk menerbitkan soal pada *Quizizz*

C. Penutup (Alokasi Waktu 2 Menit)

1. Narasumber melakukan refleksi dengan peserta *workshop* dan menyimpulkan materi
2. Peserta *workshop* diberikan tugas membuat 1 latihan dengan menggunakan *game Quizizz* serta membagikan linknya di group WhatsApp diklat yang disiapkan.

Sumber/Media Pengajar Praktikan

1. Sumber
 - A. CLASS QUIZ GAMES WITH QUIZIZZ Oleh Grendi Hendrastomo dan Nur Endah Januarti Tahun 2019
 - B. Panduan Menggunakan Quizizz Untuk Guru Di Indonesia Umar Abdul Aziz (Edisi Agustus Tahun 2020)
2. Media
 - a) Laptop
 - b) HP Android
 - c) Buku pembelajaran (sumber soal)

Penilaian :

Penilaian Proses : Dilakukan saat *workshop* berlangsung

Penilaian Produk : Berupa Kuis yang dihasilkan pada aplikasi *Quizizz* setelah *workshop* berlangsung

Solok, 28 Juni 2021

Calon Pengajar Praktik

SYAMSUL BAHRI, M.Pd